任天堂ファミリーコンピュータ
取扱説明書
TKS-XF
PUZZLE QUEST
ブロディアランド
FAMICOM FAMILY

目次
contents

# 怪獣王国の危機を救え！

## ◆ゲームストーリー

怪獣王国が統治する世界の中央にそびえる聖なる山“ホーリーマウンテン”。その頂きには怪獣国の王家の紋章が刻まれた聖なる玉“ホーリーボール”が安置されており、その威光は世界の隅々に及び、王国の秩序と平和を保っていた。

が、ある日、突如として災難が訪れた。

落下して来た巨大いん石が“ホーリーボール”を直撃、“ホーリーボール”は8つに砕けて世界のどこかに飛び散ってしまった。その直後、王国は地が裂けんばかりの大地震に見舞れ、街は崩れ、道という道はすべて寸断されてしまった。

怪獣国、存亡の危機！

が、そこに敢然と立ちはだかったのが、若き怪獣国の王子だった。祖国の秩序と平和を回復するには“ホーリーボール”を復元しなければならない。王子は旅立った。王国の命運を握る8つの聖なる“かけら”を探し求めて……。

王子よ、前途は険しい。道は寸断され、一歩踏みあやまれば地獄が君を待っている。が、君には立ち止って考えている暇はない。急げ、急ぐのじゃー!!

# ゲーム開始の前に

## ◆ゲームモードの選択

タイトル画面、あるいはそれに続くデモ画面からスタートボタンで、下のようなモード選択画面に入ります。✚キーで選択し、Aボタンで決定します。

| 1PLAYER BIGINNING<br>1人でゲームのはじめからプレイする |
|---|
| 1PLAYER PASSWORD<br>1人でゲームの続きからプレイする |
| 2PLAYERS BIGINNING<br>2人でゲームのはじめからプレイする |
| 2PLAYERS PASSWORD<br>2人でゲームの続きからプレイする |

※2Pモードの場合、Iコントローラーを2人で交互に使用。

1PLAYER BIGINNING
1PLAYER PASSWORD
2PLAYERS BIGINNING
2PLAYERS PASSWORD

### ◆パスワードの表示

パスワードはワールド画面(p.6参照)でセレクトボタンを押すと表示されます。パスワードは全部で22文字ありますので、正確に書きとめて下さい。

### ◆パスワードの入力

モード選択画面でPASSWORD(パスワード)を選ぶと、下のようなパスワード入力画面が現れます。

↓キーで次のような数字や文字が順番に表示されますので(↑キーで逆順に表示)、該当するもので止めたら→キーで順次先に進んで下さい。

| 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F G |
|---|
| あ い う え お か き く け こ ☆ ♡ ? ! × |

入力を終えたらAボタンでゲームを再開します。

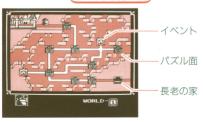
※2Pモードのプレイで、片方がゲームオーバーになってしまった場合でも、そのゲームを再開するためには2人のパスワードを入力しなければなりません。

## ゲームの構成

### ◆8つのワールドを冒険するRPGの味わい

「ブロディアランド」には全部で100のパズル面が8つのワールドに分かれて配置されています。

| ワールド名 | パズル数 | 特徴 |
|---|---|---|
| お城 | 8 | 導入1 |
| 鉄道 | 10 | 導入2 |
| 花の国 | 10 | 複雑そうだけど実は簡単 |
| 砂漠 | 10 | ちょっとひとひねり |
| 海 | 15 | 時間制限あり |
| 氷の国 | 12 | ターボの使用は要注意 |
| 宇宙 | 15 | 地下室?が真っ暗 |
| 不思議の国 | 20 | かわいいけど手ごわいぞ |

ワールド面(お城)

### ◆ゲーム展開

① モードを選択します。

② ワールド画面になったら✚キーで駒の怪獣をパズル面、或いはイベント面(p.16参照)まで進め、Aボタンで中に入ります。

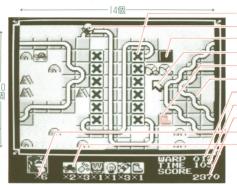
③ パズル面に入ったら、Aボタンを押すと、怪獣が動き始めます。

④ 全てのパズルを解いたら、各ワールドの最後に設けられた「長老の家」に入り、「ホーリーボール」のかけらをひとつもらって、次のワールドに進みます。

⑤ 全てのワールドをクリアして8つのかけらを手に入れると、「ホーリーボール」が復元され、エンディングを迎えることができます。

※2Pモードでのプレイの順番は、パズル面、或いはイベント面の成功・失敗にかかわらず、全て交代制になっています。

※イベント面に入るかどうかはプレイヤーの自由選択になっていますので、イベント面を残したままでもパズル面さえ全て解き終えていれば、次のワールドに進むことができます。

# さあ、スタート！

①パズル面が開いたら、Aボタンで怪獣を始動させます。

②パイプの切れたところに来たら、ピースの移動で、うまく怪獣を先のパイプに送ってやります。(ピース操作に関してはp.10参照)

③怪獣の通過したパイプは次々に消えてゆきます。この要領で全てのパイプを消せば面クリアです。

④途中でパイプから怪獣を落としてしまうと、面のはじめからやり直しです。

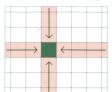
ワープピース
怪獣
ブラックピース
カーソル
アイテム
パイプピース
ワープ値
時間制限
スコア
残りキャラ数
保有アイテム

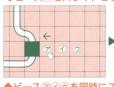
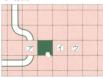
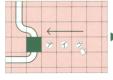
**操作**

カーソル移動：✚キー
ピース移動：Aボタン
ターボ：Bボタン
ポーズ：スタートボタン
ポーズ解除：スタートボタン
※ターボは怪獣のスピードアップ

※パズルステージの構造は、正方形のピースを縦10×横14個敷きつめたもので、ワープピース以外のピースは全て移動させることができますが、グラフィック上、背景にあたる部分(パイプののっていないピース)はピースのマス目を消してあります。

# ピースの移動方法

●ピースの移動は、各面に設けられたピースの抜けたところ《ブラックピース》の上下，左右の列をブラックピースの方にスライドさせて行います。

スライドさせるピースの選択をカーソルで指示し、Aボタンで実行します。
※灰色部分がスライド可能なピースを示します。

### ◆ピース㋐をスライドさせる場合

### ◆ピース㋐㋑㋒を同時にスライドさせる場合

## ◆基本テクニック

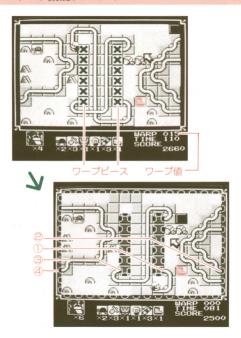
このような場合

まずこの位置にブラックピースを持って来ます。

カーソルを図の位置に合わせて、怪獣が来るのを待ちます。

怪獣がカーソルの指しているピースに移るのを確認してからAボタンで下に降ろします。

# ワープ機能について

WARP 015
TIME 110
SCORE 2660
×4
×2×3×1×1×3×1
ワープピース
ワープ値
②
①
③
④
WARP 000
TIME 081
SCORE 2500
×6
×2×3×1×1×3×1

●各面ごとに設定されている“ワープ値”は、ワープ機能が働くまでのステップ数を表わし、怪獣がパイプピースをひとつ消すごとに1ずつカウントダウンされます。

●ワープ値が0になると、ワープピース及びパズルステージの周囲にトンネルが開き(左図参照)、向かいあっているトンネルからトンネルへのワープが可能となります。即ち

①のトンネルに入ると②から出て、

③のトンネルに入ると④から出る

という仕組みです。

※トンネルといっても、中をくぐってピースの向う側に出る訳ではありませんから、注意して下さい。

●ワープピースだけは不動でスライドさせることができません。

## アイテム

●アイテムはパズル面に配置されており、1度入手すれば使わない限り、面やワールドが替わっても保存されます。
●入手したアイテムはパズルステージの下に表示されます。
●アイテムは1種類につき9個まで保有できます。

〈取り方〉

怪獣の乗ったピースをアイテムのマス目に重ね合わせて取ります(デモ画面参照)。

※アイテムは周囲のピースの移動に関係なく不動で、他のピースはアイテムの下をくぐることができます。その際アイテムの下に入ったピースはアイテムに隠れて見えなくなりますが、ブラックピースとパイプピースの場合のみ、アイテムが点滅して下のピースが見えるようになっています。

〈アイテムの使い方〉

まずスタートボタンでポーズをかけ、セレクトボタンで使用するアイテムを選択し、
　Aボタンで決定、及びゲーム再開
　Bボタンでキャンセル、及びゲーム再開

| | | |
|---|---|---|
| | かめ | “わーっ、ピースの移動が間に合わないよー”こんな時、一時的に怪獣の進行を遅らせます。 |
| | くつ | “げげっ、ターボが止まらない”「氷の国」でターボ解除が不能になってもこれさえあれば安心 |
| | ライト | “暗くて周りがよく見えないよォー”地下に降りた時、限られた視界を拡げてくれます。 |
| | ボンベ | “せっかく出来そうなのに時間が……／”時間制限のある面で時間を延長します。 |
| | ワープ | “えっ、まだワープできないの”これを使えば瞬時にワープトンネルが開きます。 |
| | クリア | “無理だよ、こんなのー”どうしても解けない面を飛ばして，次の面に進みます。 |
| | 1UP | 怪獣の残り数が一匹ふえます。 |

# イベント

## ★神経衰弱――アイテムが手に入ります

〈操作〉
カーソル移動
✚キー
決定
Aボタン

## ★15パズル――残りキャラ数がふえます

〈操作〉
カーソル移動
✚キー
ピース移動
Aボタン

## ★スロットマシーン――アイテムが手に入ります

〈操作〉
作動
Aボタン
ストップ
Aボタン

## ★ジャンプ台──賭け点に応じスコアが上下します

〈操作〉
Aボタンでスコアボードを開き、賭け点の千と百の位を✚キーで設定し、Aボタンで決定。最後にAボタンでジャンプします。

## ★ハイ&ロー──賭け点に応じスコアが上下します

〈操作〉
ジャンプ台と同じ要領で賭け点を決めます。中央の基準となる数をAボタンで決め、ハイかローかを✚キーとAボタンで決定。最後に✚キーとAボタンでカードをめくります。

## スコア

2Pモードの場合、最終スコアの多い方を勝者とみなします。スコア加算のシステムは次のようになっています。

●消したパイプ数……………………………………………×10点

●パズル面ひとつクリアするごとに

　ワールド1で………………………………………… 300点
　ワールド2で………………………………………… 400点
　ワールド3で………………………………………… 500点
　ワールド4で………………………………………… 600点
　ワールド5で………………………………………… 700点
　ワールド6で………………………………………… 800点
　ワールド7で………………………………………… 900点
　ワールド8で…………………………………………1000点

●時間制限のある面(ワールド6以降)を
クリアした時点での残り時間数…………………×10点

●蝶々(隠しアイテム)に怪獣が触れると
1匹につき………………………………………………1000点

●残りキャラ数は面クリアごとに1匹、また
スコアが10000点アップするごとに1匹
ふえます。

●カセットを交換する時は、必ず電源を切ってから抜き差しを行なってください。
●本カセットは2メガロムの精密機器ですので、極端な温度変化での使用や保管は避けてください。また、強いショックを与えたり、分解は絶対にしないでください。
●端子部を手で触れたり,水でぬらさないでください。
●ご使用後は、ACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
●テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
●長時間ゲームをする時は、健康のため、約2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。